

©1987 NAMCO LTD.



INSTRUCTIONS



PAC-MANIA

INSTRUCTION BOOKLET

PUBLISHED BY GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD

Unauthorised publication, copying or distribution
throughout the world is prohibited.

(c) 1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen

(c) 1988 Grandslam Entertainments Ltd
12-18 Paul Street
London EC2A 4JS

PAGE No.	LANGUAGE
4	ENGLISH
5	GERMAN
6	FRENCH
7	DUTCH
8	ITALIAN
9	SWEDISH
10	FINNISH

PAC-MANIA INSTRUCTIONS

Pac-Mania is a one player game in which you manoeuvre Pac-Man through a World of 3-D mazes. Armed with unique BOUNCE power, Pac faces new challenges as he enters the worlds of Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land and Jungly Steps.

Start the game by selecting level 1, 2 or 4 -the higher the level the more difficult the game. Your objective is to eat all the dots and power pills in the mazes whilst at the same time avoiding those pesky ghosts. Boss ghost Clyde has recruited the talents of 2 new ghosts, Sue and Funky, making Pac's journey even more troublesome. However, eat a power pill and the ghosts will temporarily change colour giving Pac the chance to munch his way to extra points.

Pac also has the help of 2 "special items", a green and a red power pill. The GREEN pill adds temporary speed and the RED awards double points. FRUIT may also appear and when eaten will add bonus points to your score.

If you are Pac-Maniac enough to have reached the next maze world before running out of lives, don't despair as there is the option to munch on!!

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 (CASSETTE)

SHIFT and RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (DISK)

LOAD "*" , 8,1

SPECTRUM 48/128 (CASSETTE)

LOAD "" and press ENTER

SPECTRUM +3

LOAD "" or use built in loader

AMSTRAD 464/6128 (CASSETTE)

Press CTRL and little ENTER and PLAY on cassette

AMSTRAD 464/6128 (DISK)

RUN "DISC"

ATARI ST AND AMIGA

Insert disk and reset computer

MSX

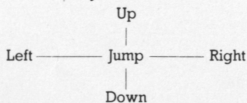
BLOAD "CAS:" ,R

GAME CONTROLS (ALL VERSIONS)

KEYBOARD

Z	=	Left
X	=	Right
O	=	Up
K	=	Down
Space	=	Jump
Shift Q	=	Quit
Shift P	=	Pause

JOYSTICK



PAC-MANIA ANLEITUNG

Pac-Mania ist ein Solo-Spiel: der mit fabelhafter Sprungkraft ausgerüstete Vielfraß Pac-Man wird durch eine bizarre Welt 3-dimensionaler Irrgärten manövriert, wo in Block Town, Pac-Man's Park und anderen Örtlichkeiten waghalsige Abenteuer auf ihn lauern.

Zunächst muß die Spielstufe 1, 2 oder 4 gewählt werden — je höher, desto schwieriger die Herausforderung. Sinn und Ziel des Unternehmens ist es, alle Punkte und Energiepillen zu schlucken und gleichzeitig den lästigen Gespenstern aus dem Weg zu gehen. Der Chef der Geisterbande hat zwei neue Gehilfen in seinem Dienst: Sue und Funky, die Pac-Man immer wieder dazwischenfunken. Doch wenn es gelingt, zur rechten Zeit eine Pille zu schlucken, dann ändern die Geister ihre Farbe, so daß Pac die Chance hat, sich weitere Punkte einzuverleiben.

Pac hat dazu noch zwei spezielle Kraftspender, eine grüne und eine rote Pille: Die grüne verleiht ihm über kurze Zeit größeres Tempo, die rote verdoppelt seine Punktezahl. Wenn er Glück hat, kann er sich auch an Obst gütlich tun, was ihm weitere Punkte einbringt.

Wer auch nach Erreichen des nächsten Labyrinths nicht genug bekommen kann, der darf auch hier genüßlich weiterfuttern.

LADEANLEITUNG

COMMODORE 64/128 (Kassette)

SHIFT und RUN/STOP drücken

COMMODORE 64/128 (Diskette)

LOAD***,8,1 eingeben

AMSTRAD 464/6128 (Kassette)

CTRL und kleine ENTER Taste drücken,
dann PLAY-Knopf des Kassettenrekorders

AMSTRAD 464/6128 (Diskette)

RUN "DISC" eingeben

ATARI ST und AMIGA

Diskette einschieben und Computer
rücksetzen

MSX

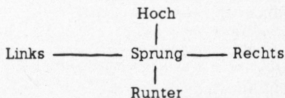
BLOAD "CAS:"R

SPIELSTEUERUNG (alle Versionen)

TASTATUR

Z	=	Links
X	=	Rechts
O	=	Hoch
K	=	Runter
Leertaste	=	Sprung
Shift Q	=	Ende
Shift P	=	Pause

JOYSTICK



INSTRUCTIONS POUR PAC MANIA

Pac-Mania est un jeu pour un joueur dans lequel vous manoeuvrez Pac-Man dans un monde de labyrinthes à 3 Dimensions.

Grâce à sa puissance de saut extraordinaire, Pac-Man part à l'assaut de nouveaux défis en rentrant dans les mondes fantastiques de Block Town, Packman's Park, Sandbox Land et Jungly Steps.

Commencez le jeu en sélectionnant le niveau 1, 2 ou 4. Plus le niveau est élevé et plus le jeu est difficile. Votre objectif est d'avaler tous les points et les pillules qui vous donnent de la force dans les labyrinthes et éviter en même temps ces horribles fantômes.

Le fantôme le plus important, Clyde, a recruté deux nouveaux fantômes, Sue et Funky, ce qui rend le voyage de Pac encore plus difficile.

Cependant si vous mangez une pillule qui vous donne des forces, les fantômes changeront de couleur pendant un moment ce qui donnera à Pac la possibilité d'augmenter le nombre de ces points.

Pac reçoit aussi l'aide de 2 objets particuliers, une pillule verte et une rouge qui lui donnent toutes les deux de la force. La pillule verte renforce sa vitesse temporairement et la rouge double ses points. Des fruits peuvent aussi apparaître et si vous les mangez, ils rajouteront des points à votre score.

Si vous êtes suffisamment "Pac Maniaque" et que vous avez réussi à atteindre le labyrinthe qui suit avant de n'avoir plus de vie, accrochez vous car ce n'est pas fini!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 (CASSETTE)

SHIFT et RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (DISC)

LOAD "*", 8,1

SPECTRUM 48/128 (CASSETTE)

LOAD "" et appuyer sur ENTER

SPECTRUM +3

LOAD "" ou utiliser le loader

AMSTRAD 464/6128 (CASSETTE)

Appuyer sur CTRL et sur la petite touche

ENTER puis faire marcher la cassette.

AMSTRAD 464/6128 (DISC)

Faire marcher ""DISC""

ATARI ST et AMIGA

Insérer le disque et allumer l'ordinateur.

MSX

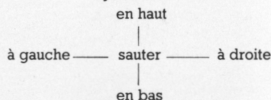
BLOAD "CAS:",R

CONTROLE DU JEU (POUR TOUTES VERSIONS)

CLAVIER

Z	=	à gauche
X	=	à droite
O	=	en haut
K	=	en bas
Barre espace	=	sauter
Shift Q	=	quitter
Shift P	=	Pause

JOYSTICK



PAC-MANIA HANDLEIDING

Pac-Mania is een computerspel voor één speler, met Pac-Man in een wereld vol met 3-Dimensionale doolhoven. Gewapend met unieke STUITER krachten gaat Pac op jacht naar punten op werelden zoals Blokdorp, PacPark, Zandland en Jungle.

Start het spel en kies niveau 1, 2 of 4 — hoe hoger het niveau hoe moeilijker het spel. Scoren kun je via het opeten van alle rondjes en pillen in het doolhof. Maar tegelijkertijd moeten wel alle enge geesten worden ontlopen. Clyde, de geestenbaas, heeft twee nieuwe geesten ingehuurd. Het zijn Sue en Funky, die samen met Clyde voortdurend Pac het leven zuur maken. Als Pac echter een krachtpil eet en de geesten tijdelijk van kleur veranderen, dan kan hij extra punten ophappen.

Pac beschikt ook nog over extra krachten. Er zijn twee speciale pillen; een GROENE voor tijdelijke extra spelheid en een RODE die elk gescoord punt verdubbelt. Wanneer Pac tegelijkertijd fruit eet, dan worden er ook nog extra bonuspunten bij de score geteld.

Als je een volleurde PAC-MANIAK bent en naar een volgende niveau gaat voordat al je levens op zijn, GEEN PANIEK, want op elke volgende wereld kun je rustig doorhappen.

LAADINSTRUKTIES

COMMODORE 64/128 (Cassette)

Druk SHIFT & RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (Diskette)

Type LOAD***,8,1

SPECTRUM 48/128 (Cassette)

Type LOAD - en druk ENTER

SPECTRUM +3

Type LOAD** of gebruik de ingebouwde lader

AMSTRAD 464/6128 (Cassette)

Druk CTRL & kleine ENTER en PLAY op de cassette

AMSTRAD 464/6128 (Diskette)

Type RUN "DISC"

ATARI ST en AMIGA

Plaats de diskette in de drive en reset de computer

MSX

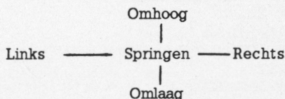
BLOAD "CAS:" ,R

BESTURINGSTOETSEN (alle Systemen)

TOETSENBOORD

Z	=	Links
X	=	Rechts
O	=	Omhoog
K	=	Omlaag
Spatiebalk	=	Springen
Shift Q	=	Einde spel
Shift P	=	Pauze

JOYSTICK



ISTRUZIONI DI GIOCO: PAC-MANIA

Pac-Mania viene giocato da un solo giocatore che deve guidare Pac-Man in un mondo di labirinti 3D. Dotato di speciali poteri BOUNCE, Pac affronta nuove et impervie sfide, sempre presenti a Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land e Jungly Steps.

Per giocare seleziona 1, 2 o 4 — corrispondenti a livelli di difficoltà del gioco sempre maggiori. Il tuo compito è di mangiare tutti i puntini e le pillole energetiche dei labirinti, evitando nel frattempo quegli astiosi fantasmi. Il fantasma-boss Clyde sfrutta il talento di 2 nuovi fantasmi-reclute, Sue e Funky, tanto per rendere la vita di Pac più difficile. Comunque se ingerisci una pillola energetica i fantasmi camberanno temporaneamente di colore e Pac potrà così aumentare il suo punteggio.

Pac viene anche aiutato da due "pezzi speciali": una pillola energetica verde e una rossa. La pillola verde ti rende momentaneamente più veloce; la rossa assegna un doppio punteggio. Appare anche della frutta, che se viene mangiata ti regala un abbuono che si aggiunge al punteggio.

Se hai raggiunto la serie successiva di labirinti prima di aver esaurito la scorta di vite, non disperare perché hai ancora a tua disposizione un'opzione.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE 64/128 (Cassetta)

SHIFT e RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (Disco)

LOAD***,8,1

SPECTRUM 48/128 (Cassetta)

LOAD " e premi ENTER

SPECTRUM +3

LOAD" oppure usa il caricatore incorporato

AMSTRAD 464/6128 (Cassetta)

Premi CTRL insieme a ENTER e PLAY sulla cassetta

AMSTRAD 464/6128 (Disco)

RUN "DISC"

ATARI ST & AMIGA

Inserisci il disco e resetta il computer

MSX

BLOAD "CAS:",R

COMANDI DEL GIOCO (tutte le versioni)

TASTIERA

Z	=	Sinistra
X	=	Destra
O	=	Su
K	=	Giù
Space	=	Salta
Shift Q	=	Abbandona
Shift P	=	Pausa

JOYSTICK

	Su	
Sinistra	— Salta —	Destra
	Giù	

PAC-MANIA — INSTRUKTIONER

Pac-Mania är ett spel för en spelare. Du är Pac-Man som ska ta sig genom en värld av tredimensionella labyrinter. Du är utrustad med Pac-Mans unika STUDS-kraft som skydd mot farorna du möter i de olika världarna Blockstaden, Pac-Man-parken, Sandlåttslandet och Djungeltrappan.

Börja spelet med att välja nivå 1, 2 eller 4 — ju högre nivå desto svårare spel. Ditt mål är att äta upp alla prickar och kraftpiller i labyrinten och samtidigt undvika de förbaskade spökena. Chefsspöket Clyde har anställt två nya spöken, Sue och Funky, för att göra din färd ännu besvärligare. Men om du stoppar i dig ett kraftpiller byter spökena färg en stund, och då får du chansen att mumsa till dig några extra poäng.

Som extra hjälp har du två saker: ett grönt och ett rött kraftpiller. Det gröna pillret ger dig ett farttillskott och det röda ger dubbelpoäng. Ibland kommer det upp frukt, och äter du dom får du extrapoäng.

Om du har Pacmani nog att komma till nästa labyrintvärld innan dina liv tar slut, vet du vad du ska göra: bara mumsa på!

LADDNINGSinSTRUKTIONER

COMMODORE 64/128 (Kassett)

SHIFT och RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (Diskett)

LOAD***,8,1

SPECTRUM 48/128 (Kassett)

LOAD* och tryck på ENTER

SPECTRUM +3

LOAD* eller använd inbyggd laddare

AMSTRAD 464/6128 (Kassett)

Tryck på CTRL och lilla ENTER och PLAY på kassetten

AMSTRAD 464/6128 (Diskett)

RUN *DISC*

ATARI ST und AMIGA

Sätt i disketten och omstarta datorn

MSX

BLOAD "CAS:"R

SPELKONTROLLER (alla versioner)

TANGENTBORDET

Z	=	vänster
X	=	höger
O	=	upp
K	=	ner
Mellanslag	=	hoppa
Shift Q	=	gå ur
Shift P	=	paus

SPAKEN

	Upp	
Vänster	— Hoppa —	Höger
	Ner	

PAC-MANIA: KÄYTTÖOHJEET

Pac-Mania on yhden pelaajan peli, jossa Pac-Mania siirretään kolmiulotteisissa labyrinteissa. Ainutlaatuisella ponnahduskyvyllä (BOUNCE) varustettu Pac-Man kohtaa uusia haasteita saapuessaan Block Townlin, Pac-Man Parkiin, Sandbox Landiin ja Jungly Stepsiin. Aloits peli valitsemalla taso 1, 2 tai 4. Mitä korkeamman tason valitset, sitä vaikeampi on peli. Päämääränä on syödä kaikki labyrinteissa olevat pisteet ja voimanlähteet ja samalla välttää kaikki haamut. Päähaamu Clyde on värvännyt kaksi uutta haamua, Suen ja Funkym, jotka vaikeuttavat Pac-Manin etenemistä entisestään. Voimanlähteen syöminen kuitenkin muuttaa hetkeksi haamujen värin, jolloin Pac-Man pystyy syömään tiensä lisäpisteisiin.

Pac-Manin apuna on kaksi "erikoisvoimaa": vihreä ja punainen voimanlähde. Vihreä voimalähde lisää tilapäisesti nopeutta ja punainen kaksinkertaistaa saadut pisteet. Lisäksi näkyviin voi tulla hedelmiä, joiden syöminen lisää bonukset kaikkiin saatuihin pisteisiin..

Jos olet Pac-Manin asiantuntija, ja olet päässyt siirtymään uuteen labyrinttimaailmaan, voit jatkaa etenemistäsi!

OHJELMAN KÄYNNIFTYSOHJEET

COMMODORE 64/128 (Kasetti)

Paina SHIFT + RUN/STOP

COMMODORE 64/128 (Levy)

LATAA***,8,1

SPECTRUM 48/128 (Kasetti)

LATAA" ja paina ENTER

SPECTRUM +3

LATAA" tai käytä valmista latausohjelmaa

AMSTRAD 464/6128 (Kasetti)

Paina CTRL ja pientä ENTER-näppäintä ja

lisäksi PLAY — näppäintä

kasettisoittimessa

AMSTRAD 464/6128 (Levy)

AJA "DISC"

ATARI ST ja AMIGA

Pane levyke asemaan ja käynnistä tietokone

MSX

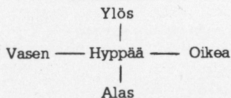
BLOAD "CAS:" ,R

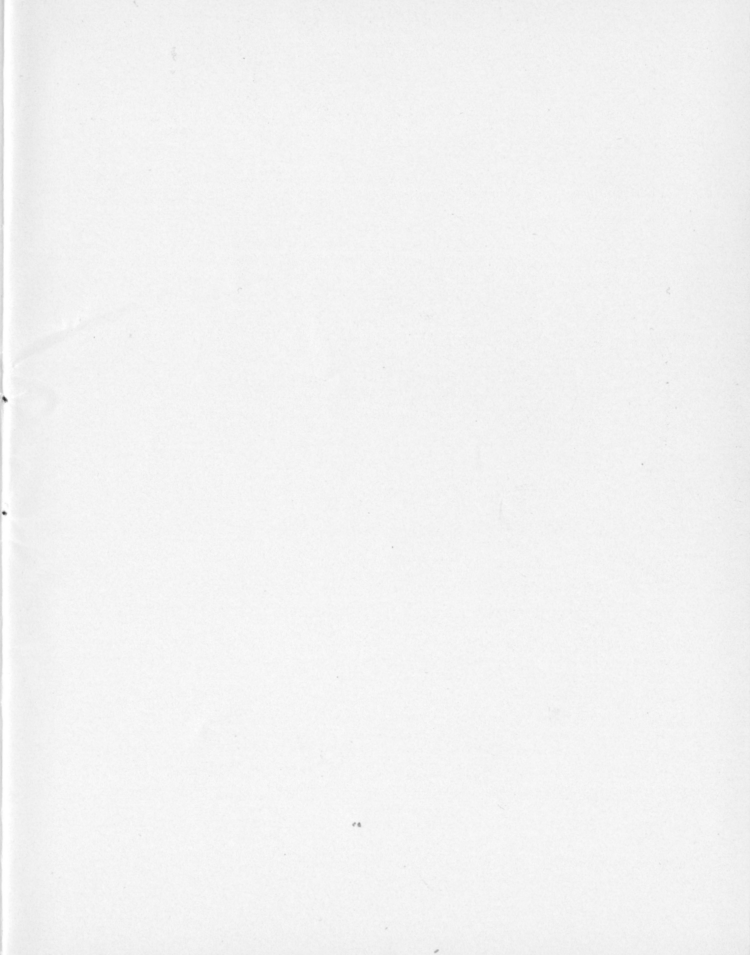
PELIOHJAIMET (kaikki versiot)

NÄPPÄIMISTÖ

Z	=	vasen
X	=	oikea
O	=	ylös
K	=	alas
Väli	=	Hyppää
Shift Q	=	Lopeta
Shift P	=	tauko

PELIOHJAIN





TERMS AND CONDITIONS

GRANDSLAM FREQUENT BUYER CARD

1. A stamp is required for the return of the Questionnaire and the competition.
2. Once you have returned your vouchers to us at the address given below, please allow 28 days for delivery of the gift voucher. Please make sure that you print your name and address clearly on a separate piece of paper.
3. The offer is subject to availability.
4. Duplicate or vouchers reproduced in any way will be invalid.
5. Post and packaging is FREE for despatch of the gift voucher from us to you.
6. Closing date 31 December 1989.

GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD 12-18 Paul St London EC2A 4JS.

Registered Office Longcroft House Victoria Avenue Bishopsgate London EC2M 4NS.

Registered in England Number 1757461 VAT Reg. No. 466 4578 07.

Have you written any quality software? If so please write to Grandslam Entertainments Ltd, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS for more information.

It helps us at Grandslam to know a little about you, the Customer. Would you please take a little time to complete and return this questionnaire. Thank you.

Please fill in this card and return it to Grandslam.

Name _____

Address _____

1. Age: ☐ Under 12 ☐ 12-15 ☐ 16-20 ☐ Over 20
2. Sex: ☐ Male ☐ Female
3. Marital Status: ☐ Married ☐ Single
4. How would you rate this product overall?
☐ Excellent ☐ Very Good ☐ Satisfactory ☐ Poor
5. How would you rate the instructions?
☐ Excellent ☐ Very Good ☐ Satisfactory ☐ Poor
6. If dissatisfied with the product, please indicate why:

7. How many other Grandslam products do you own? _____

8. My computer system is: _____

9. Where was this product purchased?
☐ Computer software store ☐ Department store ☐ Toy store
☐ Bookstore ☐ Mail order ☐ Other

10. Which of the following computer magazines do you read regularly?
☐ Crash ☐ Zzap ☐ Sinclair User ☐ Your Sinclair ☐ Disk User
☐ Your Commodore ☐ Commodore User ☐ Ace ☐ CCI
☐ Games Machine ☐ Other (specify) _____

11. Which of the following influenced you to buy this product?
☐ Friend or relative ☐ Sales person ☐ Newspaper Ad
☐ Consumer Promotion ☐ Magazine Ad ☐ Product review
☐ Other (specify) _____

GRANDSLAM FREQUENT BUYER CARD

Every time you buy a selected GRANDSLAM game, you're closer to receiving a gift. It's our way of saying "Thank You" for your loyalty and support.

1. Please fill in the attached Questionnaire card and send it back to us. The card will enable us to achieve a greater public awareness.
2. Enclosed in every selected product is a GRANDSLAM Frequent Buyer Bonus Voucher. Save these and when you have 7, send them to us and you'll receive a BOOTS or W H SMITHS gift voucher to the value of £10

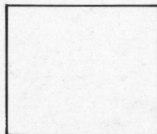
If you plan to buy more GRANDSLAM products, hold your vouchers until you have 10, send them to us and you'll receive a gift voucher to the value of £15

The closing date for this offer is 31 December 1989.

3. If you would like a GRANDSLAM Mail Order Catalogue, please write to the following address enclosing a Stamped Addressed Envelope: Grandslam Entertainments Ltd, 12-18 Paul St. LONDON, EC2A 4JS.
Credit Card Hotline (Visa or Access) -
phone 01-247 6434.

So begin saving your vouchers now! At GRANDSLAM, loyalty pays.

GRANDSLAM ENTERTAINMENTS LTD.
12-18 PAUL STREET
LONDON
EC2A 4JS





**GRANDSLAM
ENTERTAINMENTS LIMITED**

***FREQUENT BUYER
BONUS VOUCHER***

GS No 081855